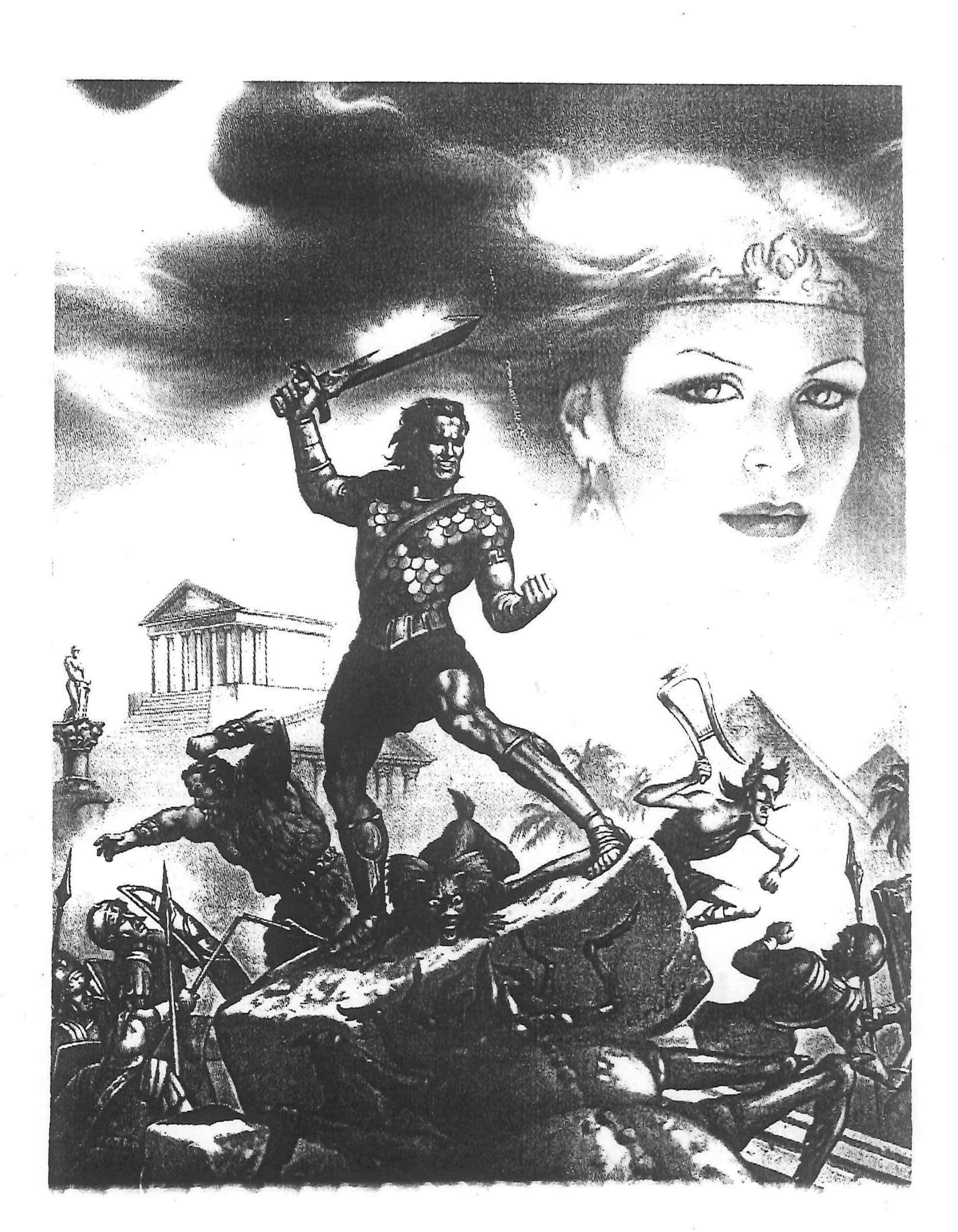
CAAD 2



CAAD NUMERO 2
AGOSTO-SEPTIEMBRE 89

Editorial

Aquí estamos de nuevo, con este tercer fanzine que parece dar una continuidad fija al Club.

En sus páginas podréis meteros en los tétricos pasillos de un castillo, seguir los pasos de Tarann para destruir el imperio arcadio, leer las opiniones de los mismos socios, resolver totalmente la segunda parte de Abracadabra conocer lo último que ha pasado en el mundo de la aventura y tener respuesta a vuestras dudas...

Se ha abierto una nueva sección "Opinión" para que vertáis en ella vuestras opiniones acerca de cualquier tema relacionado con la aventura y para empezar, ya son cuatro los socios que han mandado su modesta opinión.

En la sección anuncios hay un llamamiento para 20 atrevidos socios que se atrevan a participar como "testeadores" en un PBM creado por otro miembro del Club. El enganche es gratuito (el anuncio está equivocado), y tan sólo los turnos cuestan el sello de vuelta.

Cambiando de tema, todos conocemos la típica indolencia del español, ¿verdad? Pues bien, ha quedado plenamente demostrada puesto que el concurso para conseguir nuevos socios debe declararse nulo.

Efectivamente, tan sólo DOS socios han conseguido que alguien más se suscriba al Club, y puesto que no han conseguido más que una persona cada uno, el fracaso de la petición que os hice es evidente.

Por ello prorrogo el plazo de captación 6 meses, toda la segunda suscripción, y se otorgará la tercera suscripción como gratuita a los ganadores. ¡No olvidéis poner vuestro nombre detrás del cuestionario del nuevo socio que captéis!



CAPITULO II

1
Contemplas la entrada del castillo Godofar. Un halo de misterio y de horror indescriptible flota en el ambiente mientras cruzas el viejo puente levadizo que sirve de entrada.
La oscuridad del interior te impide contemplar con atención la estancia en la que estás. Es grande, piensas, y no te equivocas. Estás en un gran salón, los muros están adornados por tapices multicolores algunos de los cuales cubre puertas o entradas.
Puedes:

continuar por el corredor de la izquierda (pasa al 36)
descorrer uno de los tapices de la derecha (pasa al 17)

2
Introduces la llave en la vieja cerradura y la puerta se abre con un estruendoso chirrido (pasa al 25).

3
Te paras ante unas majestuosas escaleras. Una gran alfombra roja cubre todo su trayecto, mientras que una barandillas de mármol con incrustaciones de gemas y oro custodian los flancos.

si vas a subir por las escaleras pasa al 13
si no, retrocedes y sigues por el pasillo de la izquierda (pasa al 26)

4
El pasillo tuerce bruscamente hacia la izquierda (pasa al 10).

5
El ser de ultratumba se esfuma tan rápidamente cómo apareció. Sigues por el pasillo (pasa al 23)

6
Abres la carcomida puerta. Al otro lado reina la oscuridad y se hace dificil ver el corredor que se interna en las profundidades del castillo. Avanzas con cautela (pasa al 40).

7

Tras el tapiz descubres a un hombre viejo, sentado en una mesa, durmiendo. Te sorprende no haber oído antes sus sonoros ronquidos. Puedes:

despertarle (pasa al 15)

irte de este lugar (pasa al 30)

8

¿Cuánto le darás?

1 doblón (pasa al 20)

3 doblones (pasa al 31)

5 doblones (pasa al 37)

si no quieres, o no tienes dinero pasa al 36.

9

Avanzas por un oscuro pasillo. De repente algo sale deuno de los recovecos de la pared. ¡Es un goblín! y se está abalanzando sobre ti.

	17	
15	17	14
13		11

GOBLIN

Energia vital : 8

Destreza en combate : 8

Si vences pasa al 14..

Puedes huir retrocediendo por el pasillo de la derecha (pasa al 33).

10

Caminas cautelosamente por el oscuro pasillo. Algunas antorchas cuelgan de las paredes (puedes coger una, si lo haces anótala en tu lista de equipo).

De repente tus ojos observan atónito una horrible aparición. Es el Rey Fantasma de castillo.

	15	
16	20	16
13		13

REY FANTASMA

Energia vital : 6

Destreza en combate : 9

Si vences pasa al 5.

11

Tocas la flauta, y respiras aliviado al ver que la puerta se abre. Sales de la maligna habitación. Todavia oyes el eco de las almas en pena que moran en esa estancia.

La flauta que acabas de usar comienza a desvanecerse en tus manos (táchala de tu lista de equipo).

Avanzas por el pasillo (pasa al 39).

12

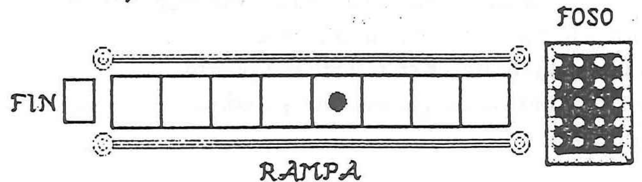
Cubriendo la cama hay una vieja sábana, desgastada por el paso del tiempo. Observas que en la cabecera hay un crucifijo (puedes cogerlo, en caso de que lo hagas anótalo en tu lista de equipo).

Pasa al 27.

13

Comienzas a subir por las escaleras. Cuando te hallas a mitad de las mismas, los peldaños desaparecen dejando en su lugar una inclinada rampa. Tus pies empiezan a resbalar por la empinada rampa y entonces te das cuenta de que el suelo, que antes habia, a desaparecido dejando en su lugar un foso lleno de afiladas estacas. Debes aguantar, en ello va tu vida.

Esta es tu posición:



El punto representa tu posición actual, cada casilla es una posición. Tira un dado:

sí sacas 6 avanzas 2 posiciones
sí sacas 4 ó 5 avanzas una posición
sí sacas 3 no avanzas ni retrocedes
sí sacas 1 ó 2 retrocedes 1 posición

Repite la tirada hasta que llegues al final de la rampa, o hasta que retrocedas hasta el foso; en cuyo caso mueres empalado y termina tu andadura.
Si logras subir pasa al 22.

14

El goblin cae muerto. Puedes recoger su arma:

MAZA Ataque=+2 Defensa=+1(cuerpo)

y también su casco:

CASCO Ataque=0 Defensa=+1(cabeza)

Continúas por el pasillo, pasa al 39.

15

"¿Quién?. ¿Qué?...". El hombre viejo bosteza y se estira. Mira a su alrededor y fija sus ojos en ti:
"Espero que hayas tenido una buena razón para despertarme de mi hermoso sueño.", dice con su voz cascada.
Le contestas que precisas de ayuda ya que debes cruzar el castillo.
"¡Estás loco!, hace siglos que no venia alguien dispuesto a semejante tonteria. Pero creo que puedo ayudarte, para eso estoy aqui, para dar una pequeña oportunidad a los locos como tú.", replica.
Te preguntas que clase de ayuda podrá darte ese viejo hombre.
El viejo señala a la pared detrás suyo y dice:
"Lo primero que deberia hacer es cruzar esa puerta.".
¿Qué puerta?, preguntas, ya que sólo ves pared dónde el viejo dice que hay puerta.
¿Qué harás?:

examinar la supuesta puerta (pasa al 18)
dejar al viejo loco y continuar por el corredor de la izquierda (pasa al 36)
sobornar al viejo para que te dé más información (pasa al 8)

16

La puerta chirria al abrirse. Penetras en una estancia mal iluminada, no obstante puedes ver claramente su interior. Un baúl destaca del resto de los muebles: una vieja cama, una mesa, un par de sillas.

Puedes:

examinar la mesa (pasa al 28)
examinar las sillas (pasa al 32)
examinar la vieja cama (pasa al 12)
ó intentar abrir el baúl (pasa al 34)
si prefieres abandonar la habitación puedes abrir la otra puerta (pasa al 6)

17

¿Qué tapiz descorrerás?

uno con un dibujo de un dragón (pasa al 35)
el que presenta unos extraños símbolos (pasa al 7)

18

Examinas la pared pero no ves nada extraño, simplemente un gran muro de piedra. Puedes:

dejar al viejo e irte por el corredor de la izquierda (pasa al 36)
sobornarle para ver si consigues más información (pasa al 8)

19

¿Tienes una llave dorada?

en caso afirmativo pasa al 2
si no, no puedes abrir la puerta y decides seguir por el corredor de la izquierda (pasa al 36)

20

Resta 1 doblón de tu total actual. El viejo señala a la pared y dice:

"Ahí está lo que buscas."

Súbitamente aparece una vieja puerta de madera dónde antes no había nada. ¿Qué harás?

cruzar la puerta (pasa al 38)
irte por el corredor de la izquierda (pasa al 36)

21
Al cruzar la puerta observas una estancia que no te recuerda a ninguna de las visitadas hasta ahora. Es una estancia austera, un halo de misterio flota en el ambiente.
De pronto, la puerta detrás tuyo se cierra bruscamente.
Intentas abrirla pero todo es inútil. Has caído en la peor de las trampas del castillo, la torre del encarcelamiento eterno. Sólo hay una forma de salir, si no la conoces permanecerás encerrado entre estas cuatro paredes eternamente.

22
Logras subir las escaleras. Te encuentras en un corredor que sigue de izquierda a derecha:
si vas hacia la izquierda pasa al 9.
si vas hacia la derecha pasa al 33.

23
El pasillo está bastante oscuro. Frente a ti distingues un puerta semiabierta.
entrarás por la puerta (pasa al 21)
o seguirás avanzando por el pasillo, que tuerce hacia la izquierda (pasa al 39)

24
Viertes la poción sobre el muro de piedra y este comienza a deshacerse entre nubes de vapor (tacha la poción de tu lista de equipo).
Por fin tienes el paso libre, te adentras en el oscuro corredor (pasa al 40).

25
Cruzas la extraña puerta cautelosamente. Todo está oscuro y no puedes ver el suelo sobre el que caminas, no obstante sigues caminando (pasa al 40).

26

El pasillo por el que avanzas es estrecho, y tus pasos resuenan contra los muros de piedra. Llegas al final del corredor y observas que hay dos pequeñas puertas, enmohecidas por la humedad y el paso del tiempo; una enfrente y otra a tu derecha. ¿Cuál abrirás?

la de enfrente (pasa al 6)
la de tu derecha (pasa al 16)

27

Parece que no hay nada más de interés en esta habitación, así que sales al pasillo y abres la puerta de enfrente (pasa al 6).

28

Encima de la mesa encuentras provisiones suficientes para 1 comida (anótalo en tu lista de equipo). Pasa al 27.

29

Puedes:

continuar por el corredor de la izquierda (pasa al 36)
descorrer otro tapiz (pasa al 17)

30

Continuas por el corredor de la izquierda (pasa al 36).

31

Resta 3 doblones de tu lista de equipo.
El viejo hace unos extraños gestos frente a la pared y una puerta se materializa en medio de esta. Puedes:

intentar abrir la puerta (pasa al 19)
irte por el corredor de la izquierda (pasa al 36)

32

Observas que son unas robustas sillas de madera adecuadas para sentarte y descansar un rato. Pasa al 27.

33

Caminas por un amplio pasillo. Tus pasos resuenan en las

paredes produciendo inquietantes sonidos.
Llegas a una bifurcación.

si sigues por la izquierda pasa al 23
si continuas de frente pasa al 4

34

Con poco esfuerzo logras romper la oxidada cerradura que sella la apertura del baúl.
Al abrirlo se levanta una nube de polvo que te hace toser.
Dentro del baúl encuentras una vieja cuerda y una antorcha (anótalas en tu lista de equipo).
Pasa al 27.

35

Descorres bruscamente el tapiz y la escena que contemplas te deja frio. Ante ti un enorme dragón de escamas verdes te mira con ojos malignos, dispuesto a atacar.
Debes luchar contra él.

	17	
15	18	15
14		14

DRAGON
Energia vital : 10
Destreza en combate : 9

Si vences pasa al 29.

36

Avanzas por el corredor de la izquierda. Pronto llegas a una estrecha bifurcación.

puedes seguir hacia la izquierda por un estrecho pasillo (pasa al 26)
o avanzar hacia unas escaleras (pasa al 3)

37

Resta 5 doblones de tu total actual.
El viejo activa un resorte oculto y aparece en medio de la pared de piedra una gran puerta. Pasa al 19.

38

Cruzas confiado la puerta, a pesar de la oscuridad que hay al otro lado. De repente, detrás tuyo oyes una voz que grita: "Estúpido, ¿creiste que me sobornarias?, a mí, al guardián de la puerta...".

Tras oir esto la puerta se cierra a tus espaldas y entonces te das cuenta de que la habitación no tiene más salida que la puerta que has cruzado. Intentas retroceder pero no ves más que una pared. La puerta ha desaparecido, has quedado atrapado para siempre...

39

Avanzas por el pasillo pero te detienes ya que está bloqueado por un muro de piedra.

si tienes una poción que deshace la piedra pasa al 24

en casi contrario, retrocedes por el pasillo de la derecha (pasa al 33)

40

Te acabas de internar en el laberinto del castillo. Ahora deberás afrontar los más horribles peligros de todo el viaje; si piensas retroceder, ya es tarde, la entrada al laberinto ha quedado sellada por oscuros poderes que no te atreves ni a imaginar.

RÉBEL PLANET

Continuamos aquí las andanzas del intrépido Tarann para liberar a la Tierra. Lo habíamos dejado fuera del Caydia y con las tasas ya pagadas. Vamos a ver que haremos en Tropos ...

¡Oh, desgracia! Al llegar al Complex, nos encontramos con otro par de arcadios quejándose (y con razón) de que hemos aparcado la nave en su sitio favorito. Lo único que los apacigua es GIVE TICKETS, ya que para algo los habíamos cogido, claro.

Los arcadios cogen los tickets y se van, no sin soltar una llave inglesa "WRENCH", cuya presencia nos indica las intenciones de aquellos. De buena nos hemos librado, eh ? No olvidemos coger la dichosa llave con GET WRENCH.

Ahora podemos hacer varias cosas: al NE o NW (da igual) hay un área sólo para personal arcadio, en la que si nos pillan seremos detenidos. Al E hay una cabina videofónica que de momento no nos es útil. Al SE están las calles de Tropos, laberinto no muy difícil. Y a todo esto, ¿ qué tenemos que hacer aquí ?

Buscar ayuda. Ya se nos dirá cómo. El caso es que en Tropos existe un eficaz (demasiado) servicio de vigilancia policial, que al menor gesto que hagamos nos detendrá e iremos a parar al calabozo. No es imprescindible pasar por el para acabar el juego, pero lo que sí es difícil es no pasar por ahí. De manera que vamos a hacer una visita turística y de paso contamos cómo se hace. Entrar es de lo más fácil: SE, HIT ya estamos detenidos.

SALIENDO DE LA CARCEL

La celda tiene barrotes, pero, a pesar de que se sale por ahí, no podremos hacerlo si no llevamos dos objetos: la espada-láser (que podemos pasar por la aduana dentro del Lite-Kube) y la llave inglesa. Si los tenemos, bien, y si no, pues QUIT.

Doblamos las barras con la llave BEND BARS WITH WRENCH, dejamos esta por si volvemos a caer por aquí DROP WRENCH y... ¡ ojo ! tenemos que hacer lo siguiente: encender el láser, salir por el agujero, matar al policía y apagar el láser ACTIVATE LASER, CLIMB THROUGH HOLE, KILL POLICER, DEACTIVATE LASER.

Hay dos motivos. Uno, si no matamos inmediatamente al policía, dará el chivatazo y los muertos seremos nosotros. No nos da tiempo ni a encender el láser. Dos, hay que apagar este rápidamente, ya que si permanece encendido mucho rato se recalienta y explota.

Hecho esto, examinémoslo todo. CHECK POLICER y aparece un librito negro que no tiene información relevante y que no hará falta llevarse. Ahora, ¿ cómo salir de aquí ? CHECK DESK y aparece una consola con tres botones, azul, amarillo y rojo.

Este último sirve para dar la alarma, conque ¡ ni tocarlo ! El azul abre un pasillo oculto en la pared, cosa que desde luego resulta útil. El amarillo, aparentemente, no hace nada, pero hay que pulsarlo también PUSH YELLOW AND BLUE, porque abre la rejilla exterior que hay detrás del pasillo.

GO PASSAGE y nos metemos en un pasillito que da a la rejilla antes mentada (por cierto, no se puede retroceder). Salimos con UP. Pudiera suceder que nada más salir fuéramos misteriosamente detenidos de nuevo y arrojados a la fría mazmorra otra vez. Esto ocurre porque la salida va a dar al "Restricted Area", y si salimos en cuando pasa una patrulla, pasa lo que pasa.

No vamos a necesitar más el láser en este planeta. Podemos ir a la nave y dejarlo en cualquier sitio, y de paso cogemos la ampolla analgésica, que ahora prestará sus servicios. Salimos y vamos a un sitio donde hay enfrente un hotel, y GO HOTEL.

EL CONTACTO

Vemos al recepcionista, que es ¡ un humano ! Alborozados vamos a examinarlo o a hablarle y... ¡ zas ! al pobre hombre le da un patatús y se nos queda tieso y agonizante mientras oímos cerrarse una puerta (muy sospechosillo, vaya).

Para librar al pobre hombre de su dolor le inyectamos el calmante INJECT AMPOULE TO MAN y entonces nos susurra que es nuestro guía para los rebeldes y que tengamos cuidado con... a saber con qué, porque el tipo la palma en ese preciso instante. El analgésico debía ser muy fuerte.

Una cosa. Cuando dice "underground" no sólo se refiere a los rebeldes, sino al significado literal de la palabra, "bajo tierra". Esto nos hace pensar, sabiamente, que tendremos que buscar en ese sentido de algún modo. Antes de morir, el tipo cierra el puño, ¿ por qué ? CHECK FIST y aparece un disco. Esta debe ser la razón. Cojámoslo. Si hacemos CHECK DESK veremos el teléfono del hotel, CEN 121.

Podemos ir luego a una cabina y llamar a ese número. Escucharemos un diplomático mensaje que nos advierte de que cerraron el hotel debido a "recortes de personal". Este asunto apesta, vamos. Se comprueba si vamos al este, porque nos encontramos a una patrulla arcadia que no tiene remordimientos para freírnos a tiros. Está claro que todo es una conspiración. Somos el centro de la vigilancia policial y molestamos bastante, así que intentan quitarnos de enmedio, por lo que... aire, WEST, para ser más concretos.

No hay muchas cosas en la ciudad; un templo, muy bonito pero inútil, y algo más interesante, una tapa de alcantarilla (¡ sí, hemos dicho interesante ! ¿ recordáis las palabras del recepcionista ?). Al este de ahí hay otra cabina, pero a primera vista está estropeada. En realidad no es así. Lo que ha sido es "arreglada" por los rebeldes para que sirva de entrada secreta, y para entrar debemos meter el ahí el disco con FIT DISK IN BOOTH. El disco desaparece y vemos otra tapa de alcantarilla, que será por donde entraremos, no por la de la calle.

LA TIENDA

Pero para entrar en las cloacas debemos comprar un par de artilugios en una tienda "Cos-Mop" que no cae lejos de allí. Por cierto, si llevamos el "Lite-Kube" más vale entrar en la tienda sin él. Compremos un "Deltractor", una pistola lanzacuerda y un señalizador con BUY DELTRACTOR AND GUN AND STROBE. El "Deltractor" sirve para abrir la alcantarilla. Lo demás mostrará su utilidad posteriormente.

Vamos a la cabina y LIFT COVER. La tapa se abre bajo nuestros pies y caemos de cabeza en unas asquerosas cloacas llenas de...bueno, ahora hay que encender el señalizador con SWITCH STROBE. Este es una especie de linterna que emite una luz muy potente, no para alumbrar, sino para... resulta que en las cloacas viven ciertos bichos poco agradables llamados Serpientes Sycane, a las que la luz asusta, y se marchan sin darnos una dentellada, cosa que harían si no lo encendemos.

Las cloacas sí son un laberinto peliagudo, y es difícil no perderse en él. Desde donde estamos basta hacer W,N,E,S y llegamos a un sitio donde hay una abertura en el techo. Disparamos el revolver lanzacuerda, esta se engancha y subimos por ella FIRE GUN, CLIMB ROPE. Podemos apagar el señalizador.

Entramos en el Cuartel General Rebelde, y ante nosotros el jefe local y escolta. Nos preguntan que quién nos envía. Hay que responderle SAROS, lo que es cierto, y entonces nos sacan amablemente a la calle y nos dan un papelito. Aun que no lo parezca, ya no tenemos nada más que hacer en Tropos.

¿ Qué dice el papel ? Lo cogemos y leemos con GET PAPER, READ IT. Se nos dice que tiene 3 dígitos codificados, y el mensaje reza: "Sobre la puerta sagrada, ignora al primero y al último, apunta al centro, o sea, al medio". Curiosamente, esto nos hace pensar en el Templo, sobre cuya puerta hay cinco esferas... ¡ pero no ! La clave es más sutil. Resulta que en el tercer y último planeta hay que atravesar una puerta para entrar en el edificio de la Computadora, y la puerta en cuestión posee unos campos de fuerza que hay que desactivar introduciendo una clave que consta de tres números en binario de tres cifras cada uno.

Lo que nos dice el papel, es, entonces, el primero de los números. Ahora es sencillo interpretarlo. Quiere decir que, de los tres dígitos del primer número, el primero y el último son ceros, y el segundo un uno. Es pues 010. Tomamos nota y... arreando a la nave, que ya va siendo hora. No hace falta que nos llevemos nada. Cerramos las escotillas y esperamos a que el cacharro este despegue.

Bien aventureros, aquí concluyen las acciones sobre Tropos. En el siguiente fanzine os contaremos cómo debéis actuar sobre Halmuris.
¡ Hasta entonces !



Bajo este epígrafe nace una nueva sección destinada a reflejar las opiniones de los socios acerca de cualquier tema relacionado con la aventura. La idea es crear debate sobre algún punto que sea más o menos candente, como los gráficos, PSIs, lógica o calidad de las aventuras españolas en la actualidad.

En esta primera entrega hay artículos firmados por socios, en los que muestran sus ideas. Si algún otro socio cree poder rebatir sus opiniones, apoyar su postura con nuevos argumentos, u opinar sobre cualquier otra cosa, tan sólo tiene que escribir al Club bajo la referencia "Opinión".

Los Psi

Estoy casi seguro de que todos vosotros, colegas aventureros, conocéis a ese tipo de interesantes personajillos que hacen (o intentan hacer) que una aventura valga de verdad la pena y sea divertido jugarla. Son conocidos con el nombre de Personajes Semi Inteligentes y, no nos engañemos, son los que dan vida a una aventura.

Y, sin embargo, pese a su reconocida importancia, rara vez aparecen, al menos en las aún escasas aventuras españolas, y cuando lo hacen, con la sagrada excepción de la AVENTURA ORIGINAL, se reducen a meros objetos bautizados.

Estoy también seguro de que todos vosotros sabíais ya todo esto, y de que también conocéis la causa de la escasez de verdaderos PSIs que nos alegren la vida (o que la compliquen, que en realidad es lo que buscan los aventureros). Sí, la temida falta de memoria.

Y con esto llegamos a otro tema también extensamente tratado por doctos y sabios entendidos y siempre fruto de controversias: los gráficos, esos dibujitos que tanto le gustan al usuario español y que, aportando poco o nada de interés al desarrollo de la aventura en sí, consumen cifras astronómicas de memoria.

Y que conste que yo, lejos de ser un verdadero purista, también gusto de ver un buen gráfico, sobre todo si son utilizados para esconder pistas, dar ayudas... Sin embargo, no dejan de ser ellos los causantes de que la memoria no pueda ser utilizada para texto y todo lo ello conlleva: PSIs, mayor número de mensajes, mejores descripciones, más localidades, etc.

Después de esto no nos queda más que esperar a que el modo de pensar del usuario español con respecto a las aventuras evolucione de forma similar a como sucedió en Inglaterra, donde están concienciados de que una aventura no se mide por los gráficos, y de esta forma se lleguen a realizar aventuras de mayor calidad, aunque se halla de sacrificar para ello los desesperantes y conflictivos gráficos.

DAVID MANCERA ARAUJO "KISSER"

Con este título doy inicio a un apartado destinado a difundir la aventura nacional y a lanzar una piedra en favor suyo. Mi punto de vista respecto al tema puede ser altamente polémico, y eso es lo que pretendo: crear estado de opinión y mostrar la otra cara de la moneda de los juegos realizados aquí.

Eso no quiere decir que yo no vaya a censurar algunos aspectos de las aventuras españolas, sino todo lo contrario; en algunos casos criticaré como el que más, aunque también voy a elogiar algunos puntos que no han sido lo bastante bien tratados.

Para empezar, recordemos que la aventura conversacional aquí es muy joven. Por lo tanto, como cualquier otro joven, ha cometido algunas imprudencias y atrevimientos.

Estas osadías se resumen en tener unos argumentos no muy brillantes, en presentar unos problemas demasiado sencillos, en abusar de los gráficos, y, lo que ya no es una osadía, en atenerse a unos esquemas típicos y tópicos.

Me explico: Todas las aventuras realizadas hasta la fecha se basan en el Norte-Sur-Este-Oeste en vez de ir avanzando mediante acciones tal y como ocurre por ejemplo, en Dracula.

En este conversacional, si estamos en la diligencia (the coach) no nos podemos mover en ninguna dirección, sino que sólo podemos avanzar haciendo determinados actos, algo que, salta a la vista, no ocurre aquí.

Dejemos ahora las comparaciones y centrémonos en nuestras aventuras. ¿Falta de calidad? Con esta cuestión se inicia la polémica, porque, ¿es realmente importante que nuestras primeras conversacionales sean un ejemplo a seguir, un cúmulo de aciertos? ¿O no hace falta que sean maravillas sino que estén ahí, y los buenos tiempos ya vendrán con la madurez?

Me inclino por esto último. Creo que el problema no está en si POST MORTEM o LA CORONA son buenas o malas, sino en que existan o no. Hemos de reconocer que el hecho de que un programador se ponga a hacer una aventura y se olvide de los arcades ya es todo un mérito.

Y si esa aventura acaba siendo mala, ¿Hemos de de descargar nuestras iras sobre el programador o hemos de alabar su interés en colaborar en este mundo tan marginado (por el momento)?

Pido a los lectores que recapaciten sobre la cuestión y que expresen libremente su parecer. Estoy abierto al diálogo y contestaré desde estas mismas páginas.

En lo que todos estamos de acuerdo, eso seguro, es en conseguir que la aventura española se afiance tanto como lo está la anglosajona. ¿Lo lograremos? Se admiten apuestas.

XAVIER RUIZ RIBES

Contra "El Tema"

El amigo Jon Beltrán, en su artículo del número 1, hizo una defensa de las aventuras españolas y de la búsqueda de nuevos temas de una forma que ya empieza a resultar tópica: Tirando barro sobre los de la acera de enfrente (en este caso la mitología "anglosajona-celta"), y no es que no esté de acuerdo con su intención, pero me parece que confunde términos.

En primer lugar, los seres que él relaciona con la mitología anglosajona (orcos, trolls, wargos y demás familia) hicieron aparición en nuestro país a través de autores como J.R.R. Tolkien allá por finales de los 70.

No estoy de acuerdo con él cuando identifica las mitologías celta y anglosajona: En ésta última hay elementos celtas (los espíritus de los bosques, por ejemplo) pero me parece que se pasa al reducir la mitología céltica a sinónimo de la anglosajona, ya que, por ejemplo, en nuestro variopinto país existen muchísimas leyendas basadas en mitos de procedencia celta.

Vuelve a meter la pata al identificarse con los mitos griegos. Desde luego que tenemos influencias griegas, pero parece que algunos tienen más que otros.

Aparte de criticar al amigo Jon, y por si alguien tiene un parser y no sabe qué hacer con él, ahí va una idea:

¿ Sabéis que la Biblia, además de ser un libro muy bonito en la estantería, está llena de leyendas y mitos que costaría muy poco llevar al ordenador ?

PEDRO F. SILVA

Petición

En este artículo me gustaría comunicaros una serie de cosas que espero entendáis todos los lectores del CAAD.

Yo soy, al igual que vosotros, uno más de los suscriptores del CAAD, y me gustaría que entre todos colaborásemos para poder hacer en España un mercado amplio y con futuro para las aventuras.

Mas, para que ello sea posible, no basta con leer el fanzine y pagar cada seis meses nuestra cuota de suscripción (ridícula además). Todos tenemos que colaborar enviando artículos, difundiendo la aventura entre nuestros amigos, dando a conocer el CAAD (único fanzine por el momento en España con un poco de resonancia y dedicado única y exclusivamente a la difusión en España de la aventura) y muchas otras cosas que harían del CAAD y del mundo de las aventuras algo grande y maravilloso.

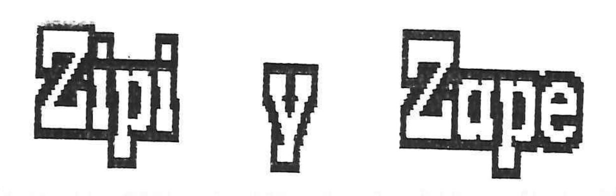
Ahora, esperando que os solidaricéis con el mensaje que os quería comunicar con la ayuda de éste artículo, sólo me resta haceros dos preguntas:

- ¿Queréis volver a tener que echar mano al diccionario?

- ¿Queréis que el CAAD, Aventuras AD y todas las personas que están intentando que triunfe el mundo de las aventuras tengan que abandonar y dar por perdida esta lucha?

¿Verdad que no? Pues colaborad con el CAAD para que las aventuras en España tengan mercado propio.

JUAN DIEGO SINTES



Excelente el idea el pasar al ordenador como una aventura a estos angelitos, pero la verdad es que unos personajes tan entrañables se merecían un trabajo mucho más acabado que el que nos ofrece DRO a través de Magic Hand.

El guión no destaca por su brillantez, pero según el mismo habéis realizado gamberradas supremas, léase meter una rana en el pupitre del primo Empollín (aunque el primo de Zipi y Zape se llama Sapientín), atascar el tubo de escape del coche de don Minervo (en ningún tebeo he visto conducir a D. Minervo), etc ...

Sorprendentemente os entra un pánico cerval sobre lo que espera en casa (que debe ser una noche sin cenar y en el cuarto de los ratones) por lo que se os ocurre una idea (???) genial... regalar un tesoro a vuestros padres, cosa de lo más lógica y normal. Baste decir que el argumento, al igual que todo lo demás del programa, podía haberse mejorado notablemente con algo más de esfuerzo.

Tras cargar la primera parte, salen los créditos del programa, el cursor y... nada más. No acepta ninguna orden. Maldita la gracia de meter un bloqueo ANTES de empezar a jugar. Es algo que no había visto hasta ahora. Pero eso no es todo, tras saltarte este bloqueo (teclea JUGAR) te encuentras de frente con otro !! Lo mismo de antes, no te puedes mover a no ser que te "bajes de las nubes".

Una vez sorteados estos "ligeros" inconvenientes, comprobaréis que algunas descripciones tienen faltas ortográficas. Además, los mensajes que informan de las salidas están incompletos o son erróneos, sobre todo en las cuevas. Referente a los gráficos, solo decir que podían haber sido mejor realizados.

Al moveros un poco por el juego, os encontráis con el tercer bloqueo, que adolece de una fuerte carencia de lógica. Con la mano en el corazón, decidme vosotros ¿ os parece lógico que al coger una gallina y darte ésta un picotazo, te mueras del susto ?

Respecto a la segunda parte ídem de ídem. El aspecto gráfico mejora, aunque claro, a costa del número, que disminuye, pero esto es lo único que se podía haber dejado como estaba, y dedicarse a arreglar textos y sobre todo lógica del programa, que es donde se nota el auténtico trabajo.

Tras introducir la clave, te encuentras en un tren en marcha, del que no hay forma humana de bajar !! Bloqueo nada más empezar.

La explicación a todo esto es muy sencilla. Para evitar la falta de interés que produce una aventura sin argumento, el autor se ha limitado a sembrar el juego de bloqueos, para mantener al jugador ocupado y distraer así su atención de lo poco trabajado del juego. Por cierto, este era un truco muy utilizado en las primeras aventuras que salieron para el Spectrum.

Para cerrar este comentario, baste decir que esperamos que el equipo de creación de este juego mejore un mucho su próxima creación, y que, sinceramente, use un parser más potente que el desfasado GAC, o al menos lo domine mejor.



Abracadabra II descalabrado

Referimos a continuación los pasos necesarios para concluir la segunda parte de Abracadabra. Nos han remitido tres soluciones, una de Javier San José, otra de Pedro López Fraile y por último otra de José Coletes Caubet, pero puesto que la de Javier llegó primero, es justo que publiquemos la suya.

Vamos con ello. Se da por supuesto que el lea esta solución ya se habrá roto la cabeza durante bastante tiempo con el programa, por lo que las explicaciones no son muy exhaustivas. Si la has jugado, entenderás lo que sigue, en caso contrario, te costará un poco más moverte por el juego.

Tras introducir la kilométrica contraseña, empezamos dirigiéndonos a la localidad en la que se encuentra un cardo (cardo, no ortigas). Una vez frente a él hay que arrancarlo con cuidado y cogerlo con ídem (con cuidado, no con ídem).

Ya con el cardo, nos situamos en la localidad inmediatamente al norte de la de Fuchs el cazador, y por el camino recogemos alguna piedra, ya que hay a montones por todo el juego.

Ahora redescribimos continuamente hasta que una ardilla tenga a bien aparecer (labor ardua). Nada mas verla, le tiramos la piedra que llevamos, y si a habido suerte y puntería, tendremos una ardilla a nuestros pies (muerta, claro). Si hemos fallado, mala suerte, haced un GOTO al principio de este párrafo.

Una vez cobrada nuestra pieza, dirigimos nuestros pasos al Sur, y ofrecemos la ardilla a Fuchs, pero ojo, que no funciona DAR ARDILLA A FUCHS, la sintaxis es DECIR A FUCHS "TOMA LA ARDILLA". Esto es también aplicable a los demás personajes.

Es necesario remarcar un pequeño fallo que aquí se le ha colado a Jorgito. Si la primera vez que vemos al cazador le pedimos ayuda, nos dice que cambia su halcón por un animal, pero tras darle la ardilla, y tener nosotros su ave, nos sigue ofreciendo lo mismo (?).

El cazador nos ha ofrecido un ejemplar de "Falco Peregrinus", que hay que dar al comerciante Fidel con la sintaxis arriba indicada. Fidel está en el extremo sur del mapa, dentro de su tienda, y nos cambia el halcón por un recio bastón. Si queremos saber los demás cambalaches que hace, basta con leer el cartel.

Bastón en mano, vamos al extremo noroeste del mapa, sin entrar en la iglesia. Allí se encuentra un ciego (algo tonto, encima) al que le han robado el báculo. Pues ya sabemos a quién tenemos que dar nuestro bastoncito, no ?

El agradecido ciego te regala un fósil, que debió encontrar en su juventud, y fósil en ristre, otra vez al extremo opuesto del mapa a ver de nuevo a Fidel, a quien cambiaremos en esta ocasión el fósil por una resistente cuerda.

Ya con la cuerda, vamos a las cuadras, y molestamos ligeramente al noble bruto con el espinoso cardo. El brioso corcel, tras potente relincho, hundirá la pared oeste de una fuerte coz, y es que ya no se hacen establos como los de antes.

Nos introducimos por la nueva abertura, y encontramos un viejo pozo con putrefacta cuerda incluida. Mejor bajar con la nuestra, tras atarla, naturalmente.

Allí abajo nos encontramos con una croante rana, a la que habrá que besar como si fuera Kim Bassinger. Esto último es algo repugnante, pero necesario (lo de la rana, no lo de Kim, eh ?).

Tras el beso, la rana se transforma en la princesa Violeta, veremos la escena final y nos deleitaremos con un pareado de los de Egroj (oh, no).

Y con esto se concluye la aventura. Si habéis tenido algún problema para moveros por el mapa, podéis fijaros en el existente al final de este artículo.

Hay otro modo de acabar el juego, pero es más largo, por lo que las referencias del mapa tratan sólo lo necesario para la solución

Las diferencias de esta otra solución son las siguientes: Podemos dar a Fuchs otro animal... una serpiente. El proceso para cazarla es algo más largo que el de la ardilla.

En la primera localidad, debajo de una piedra, encontramos una moneda, que nos sirve para pagar el menú en la posada. Junto con el mismo, se nos entregan unos cubiertos, de los que tomaremos el cuchillo.

Buscando al herrero, podremos conseguir la maza, que nos cambiará Fidel por una llave. Con ella se abre la puerta cerrada de la parte Norte del mapa. Dentro de esa casa cogemos la hoz y de nuevo a por Fidel para cambiarla por una flauta.

Tocarla en el bosque puede ser algo arriesgado, ya que aparece la serpiente, mas al llevar con nosotros el cuchillo de la posada, los problemas se eliminarán de un plumazo. Ya podemos ofrecer la serpiente a Fuchs.

La segunda variante es la forma de molestar al caballo. Si damos buena cuenta del menú antes mencionado, nos quedaremos con un hueso. Con él nos dirigimos a la pantalla del lobo feroz y lo dejamos (el hueso, no el lobo).

Ahora podemos seguir al Norte y entrar en un coquetón pajar, en el que si buscamos por tres veces la famosa aguja, la hallaremos. Ya podemos ir a incordiar al noble bruto.

Exceptuando esto, la aventura continúa del mismo modo. Por cierto, este modo alternativo de resolución ha sido hallado por José Coletes. También Pedro López avanzó bastante en este sentido, pero no halló la solución completa (Pedro, créeme, estoy desolado pero lamentablemente es así).

Lo más divertido de todo el juego es ver como un besugo intenta descifrar cierto manuscrito indescifrable. Yo fui uno de esos besugos (palabras textuales del sufrido Pedro).

Por último, si estáis muy perdidos, podéis teclear BRUJULA. Esto te dará el número de localidad en que te encuentras.

Los mapas han sido realizados por Juan Muñoz Falcó (Modesty King), aunque Pedro López también mandó los suyos... otra vez tarde (lo siento Pedro).

Las líneas que unen las localidades significan que entre ellas hay comunicación en los dos sentidos de la línea. Una excepción es la última pantalla, la del pozo, que está representada como Sur, cuando en realidad es Abajo.

Los números existentes en varias localidades indican la presencia de algún objeto o personaje imprescindible para concluir la aventura. Al final de éste artículo aparece el significado de cada referencia. No se han indicado los objetos que no son necesarios para llegar al final del juego.

Y tras esto, Abracadabra se ha quedado en los huesos, espero sinceramente que disfrutéis con esta solución, y aunque no creo que tengáis problemas a la hora de dar las órdenes, podéis escribir a la sección de Preguntas y Respuestas en busca de palabras concretas.

REFERENCIAS DEL MAPA

1- CARDO, para espantar al caballo.
2- FUCHS EL CAZADOR, al que debes entregar un animal...
3- FIDEL EL COMERCIANTE, cuya surtida tienda visitarás a menudo.
4- CIEGO Y ENCIMA TULLIDO, lo tiene todo el pobre. Dale el bastón.
5- CABALLO, con el que nos hemos de cebar sádicamente.
6- RANA-VIOLETA Y FIN DEL JUEGO, por orden cronológico.
7- INICIO, tras introducir la clave.
8- UMBEER EL POSADERO, en cuyo establecimiento hay varios útiles...
9- HERRERO, al que no parece importar que le robemos la maza.
10- PUERTA CERRADA, que abriremos con la llave de Fidel.
11- HOZ, que cambiaremos a Fidel por una flauta.
12- LOBO FEROZ, que nos impide el paso con el fervor de un munipa.
13- PAJAR DE RICA MIEL, huy, perdón me he confundado. Aquí hay aguja.
14- ORTIGAS, no valen para nada, pero es que había 13 referencias...

11

1 7

4 10

5 14

6 9

2

13

12 8

3





* El último lanzamiento de Aventuras AD ya está listo. Se trata nada menos que del bravo íbero JABATO, luchador infatigable contra la injusticia y los romanos.

El programa consta de dos cargas, la primera se desarrolla en Roma, la Galia e Hispania, debiendo resolver problemas en cada lugar, y viendo situaciones y monumentos reales.

La segunda transcurre en el Norte de Africa y Egipto, en busca de su amada Claudia, prisionera de una secta fanática controlada por la encarnación de un demonio.

El programa ha costado seis meses de esfuerzo continuo (¡incluso en Agosto!) de todo el Equipo AD, y está versionado para Spectrum, MSX, Amstrad, Commodore, Atari ST, Amiga, PC CGA y PC EGA.

* Cambio de tercio. De una compañía que crece a otra que desaparece. La conocidísima Infocom, autora de programas como la serie ZORK, LURKING HORROR, STATIONFALL o BUREAUCRACY está dando sus últimos coletazos.

Todos sus programadores de renombre han abandonado la compañía, y aunque sus directivos insisten en que no habrá cierre, el escaso equipo y la poca calidad del mismo apuntan lo contrario.

* Y otra más que deja de existir. La no menos conocida Level 9, ha cesado totalmente en su producción de aventuras por ordenador para pasarse a otro campo, el de los juegos de Rol, siguiendo así los pasos de Games Workshop, que también empezó con aventuras por ordenador.

La verdad, es de lamentar que los autores de ERIK THE VIKING, EMERALD ISLE o GNOME RANGER ya no nos sigan deleitando/torturando con sus creaciones. Por cierto, ¿que harán ahora con su parser KAOS?

A continuación vienen referidas algunas direcciones que pueden ser de interés para los amantes de la aventura...

ABSTRACT CONCEPTS / DELTA 4
Room 101, The Shieling, New Road
Swanmore, Hants SO3 2PE

ATLANTIS SOFTWARE
28 Station Road
London SE25 5AG

C.R.L.
C.R.L. House, 9 King's Yard
Carpenter's Road
London E15 2HD

ESSENTIAL MYTH
54 Church Street
Tewkesbury, Glos
GL20 5RZ

LEVEL 9 COMPUTING
P.O. Box 39,
Weston-super-Mare
Avon BS24 9UR

TARTAN SOFTWARE
61 Bailie Norrie Crescent
Montrose, Angus
Scotland DD10 9DT

ADVENTURESOFT
P.O. Box 786 Sutton Coldfield
West Midlands B75 7SL

AVENTURAS AD
Apartado de Correos 61
46920 Mislata (VALENCIA)

EIGHT DAY SOFTWARE
18 Flaxhill, Moreton
Wirral, Merseyside
L46 7UH

GILSOFT INTERNATIONAL
2 Park Crescent, Barry
South Clamorgan
CF6 8HD

MAGNETIC SCROLLS
1 Chapel Court
London SE1 1HH

TOPOLOGIKA
P.O Box 39, Stilton
Peterborough
PE7 3RL

Exceptuando Aventuras AD, el resto de compañías citadas son inglesas, por lo que si decidís escribirles, no olvidéis incluir al final de la dirección U.K. (Reino Unido).

Preguntas y... respuestas ?

- David Picó Jover, más conocido como "The Furry Beast" tiene las dudas de rigor acerca de ABRACADABRA. Pues bien, a la solución de este número te remito. También pregunta qué es un juego de Rol y como funciona, así como si hay alguno en castellano.

Una respuesta exhaustiva a ello llevaría toda la sección, pero básicamente, el Rol consiste en el enfrentamiento que tienen los jugadores, que han definido previamente las características de su personaje jugador, con el Master del juego, que ha diseñado una aventura para que los personajes se desenvuelvan en ella, y que controla los eventos que ocurren y los enemigos de los jugadores.

Actualmente hay tres juegos traducidos. DUNGEONS & DRAGONS, un clásico. Es el mejor para iniciarse. LA LLAMADA DE CTHULHU, muy bueno, y recomendado a los amantes del estilo Lovecraft. RUNEQUEST, de ambientación medieval y típico "Sword & Sorcery".

- Francisco Selles Selles pregunta acerca del PAW en versión PC. Pues bien amigo Francisco, el PAW-PC aún no está disponible ni siquiera en versión inglesa, por lo que, lógicamente, aún no es posible conseguir la española. De todos modos, su conversión se realizaría solamente en el caso de haber suficiente demanda.

Aprovechando esta respuesta dedicada a los propietarios de un PC, me congratulo en comunicarles que la AVENTURA ORIGINAL está disponible en formato 3½" y 5¼". La próxima aventura, EL JABATO, incluirá gráficos para tarjeta EGA...

- Alberto Tejedor lanza un agónico mensaje : "¿ Qué hacer para que el Firfurcio no se me coma ?" Si ya le has dado el contenido de la caja roja (y no de Nestlé) te habrá soltado un estribillo rokero estilo "A uam ba buluba balam..." lógicamente debes emular a Elvis y responder "bambu".

Puesto que Alberto también pertenece al club de preguntadores abracadabrantes, le remito a la tan socorrida solución de este número.

- La tercera parte de JACK THE RIPPER trae de cabeza a nuestro colaborador Xavier Ruiz Ribes, puesto que no consigue coger la máscara que se encuentra en el interior de una grieta. Pues bien, amigo Xavier, para cogerla debes dar bastantes pasos...

En primer lugar, coge la llave, ve a la localidad al Norte de la inicio, examina "carvings" y "arch" y abre la puerta. Seguidamente ve al Norte, luego al Este y te encontrarás con una estatua.

Muévela, examina la cavidad que deja, así como el "curious object", que resulta ser un huevo. Ciérralo y ábrelo. Vuelve al Oeste y pon la yema en el pedestal, et voilá...

- El también colaborador David Mancera Araujo, alias Kisser (que más quisiera él) está ligeramente bloqueado en la primera parte de la AVENTURA ORIGINAL, ya que coger la llave es una tarea imposible para él. Quizá si pruebas a mover la rama en la que se encuentra la llave, esta caiga al suelo y...

- Parece que nuestro experto en libro-juegos es tan mortal como el resto de nosotros, ya que también se queda bloqueado en algunas aventuras y pregunta: "¿En PIRATE ADVENTURE, qué hay que dar a los cocodrilos, y cómo?". Pues bien, los cocos tienen hambre, así que debes darles cierto pececillo que nada en el mar, pero no olvides llevar la botella llena de agua, ya que si no el pez morirá. Para dárselo basta con "Feed crocodiles".

- José F. Beltrán no puede continuar jugando LA CORONA... por que ha encontrado un insoluble bloqueo en una cueva con un hueco en la pared. Para continuar sufriendo, perdón, jugando, sólo tienes que dejar el diamante en esa localidad.

- Alberto Tejedor González ha remitido una carta en la que incluía los avances hechos en SPELLBOUND, y los puntos en que quedaba bloqueado. Estos últimos están relacionados en la zona reservada para ser respondidas por los socios.

Respecto a los avances, son los siguientes:

1. Con el martillo Miolnir de Samsun en poder de Thor, este podrá reparar el ascensor.

2. Dando la trompeta o el saxofón (depende de la versión) a Elrond, y pidiéndole ayuda en la pantalla THE WALL, el muro caerá y podremos pasar.

3. Si Lady Rosmar dispone del "Pocket Laser", nos abrirá un boquete en SECRET TUNNEL ENTRANCE, y podremos avanzar.

4. ¿ Disminuye tu energía ? Pues dale "Bottle of Liquid" a Florin, y acto seguido pídesela de nuevo. La energía subirá al máximo.

Las dudas vienen a continuación...

Alberto Tejedor queda bloqueado en los siguientes puntos:

- Como pasar las pantallas THE PIT y THE TOWER.
- Donde pueden ayudar Oric y Samsun, y que objeto/s hay que darles.
- Uso de los hechizos y con qué se activan.

- También SPELLBOUND cuesta esfuerzos a Carlos Sisí, quien tiene problemas con la barrera del BASEMENT, ya que no puede cruzarla.
A su segunda pregunta, "¿ En que pantalla puede ayudar Lady Rosmar con "Blow Fuse" y "Pocket Laser", facilitados por el jugador ?" le remitimos a la solución dada arriba.

Y respecto a la identidad del saltarín Yiep... bueno, eso se desvelará dentro de muy poco...

Por último, decir que SPELLBOUND está suscitando un montón de preguntas, por lo que si algún socio ha concluído el juego, medio club le quedaría muy agradecido si enviase la solución al mismo...

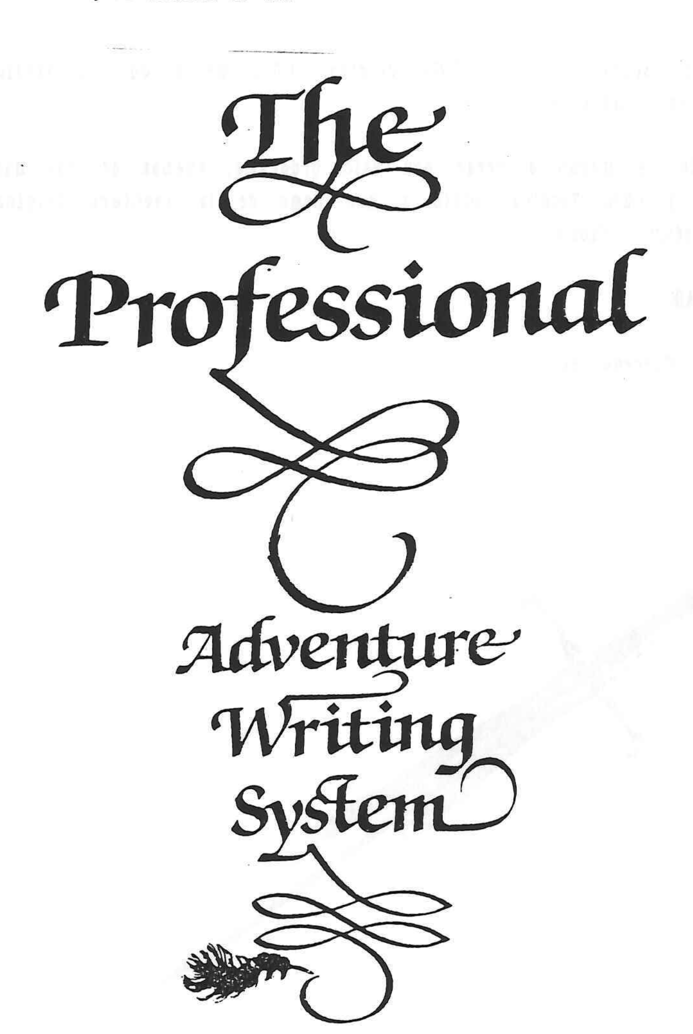
¡ Aventurero !

¿ Quieres poseer un sistema de creación de aventuras que te da total libertad de acción en su desarrollo ?

¿ Quieres disponer del sistema más poderoso actualmente en el mercado ?

¿ Quieres que el programa y sus instrucciones estén en tu idioma ?

Si es así, tu sistema es el...



REGALATE UN MUNDO

Con el PAW - Castellano, Sistema Creador de Aventuras para Profesionales, tendrás un fantástico universo para llenar de vida y darle marcha.

Con dos manuales en CASTELLANO, repletos de información, 255 banderas de control, 108 comandos y Diseñador Gráfico Propio.

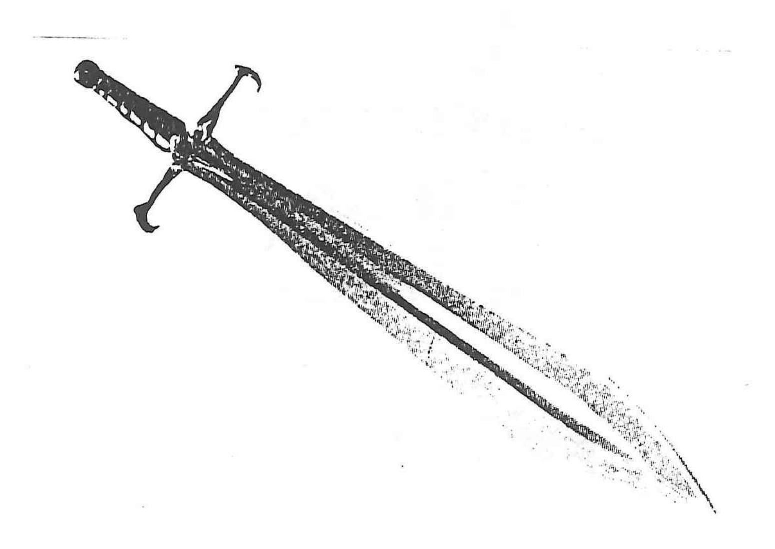
¡¡ NO TE PRIVES !!

Tu mundo te espera por sólo 3.999 pesetas, (1.000 menos que la versión disponible en Inglaterra).

Recibirás todo un mundo a crear con este programa, además de dos manuales, Introductorio y Guía Técnica, junto a una Demo de la Aventura Original, y todo en nuestro idioma.

En Aventuras AD:

Apartado de Correos 61
46920 Mislata
VALENCIA



Anuncios

Os recuerdo que esta sección está abierta no sólo a cualquier comunicado que queráis hacer saber a los demas socios, sino también a citas, frases geniales y comentarios jocosos. ¡¡ Escribid !!

- Quisiera contactar con escritores de aventuras de Málaga, preferiblemente que usen el PAW. Escribir a:

Carlos Sisí Cavia
Plaza Mayor, edf. Poniente, 4º, 1º B
La Cala del Mosal
29720 MALAGA

- Se busca grupo de jóvenes interesados en programar aventuras, diseñadores gráficos, guionistas y todo aquello relacionado con el gran mundo de la aventura, para formar grupo tanto de programación de aventuras como juegos por correo, rol, etc sin importar el lugar de residencia. Contactar con:

Juan Diego Sintes Orfila
C/ Sevilla 61, 1ª, 2º
08003 BARCELONA

- Estoy interesado en intercambiar información con cualquier aventurero que haya progresado algo en PRICE OF MAGIC, de ese modo podremos sumar datos y quizá acabar ese "sencillo" juego. Esto también se refiere a otras aventuras de Level 9, como LORDS OF TIME o ERIK THE VIKING, aunque en estas no he avanzado tanto.

José F. Beltrán
C/ Marqués de Guadalest, 15, b
46011 VALENCIA

- La siguiente cita es muy ilustrativa... "La aventura podrá ser loca, pero el aventurero ha de ser cuerdo." Gilbert Keith Chesterton (1874-1936). Remitida por Antonio Clemente.

COMUNICADO IMPORTANTE:

Se va a iniciar el período de pruebas de una multiaventura por correo. Los socios que estén interesados en participar en dichas pruebas deben escribir **con la más absoluta urgencia** al CLUB DE AVENTURAS AD; aceptando las siguientes condiciones:

1. Sólo se garantiza la participación de los **20** primeros socios que escriban, teniendo en cuenta el matasellos de salida.

2. La cuota de enganche será de **300 pts.** (una cifra casi simbólica) y el único gasto adicional **un sello cada turno** para enviarte la hoja de resultados y la ficha para el siguiente turno.

3. Los jugadores podrán sufrir cualquier evento durante el juego y no tendrán derecho a ninguna reclamación, ni siquiera amparándose en las reglas del juego.

4. En cualquier momento el período de pruebas puede darse por finalizado, abandonando todos los jugadores la Aventura.

Si te atreves... ¡Escribe ya!

CLUB DE AVENTURAS AD
Referencia: CASSIS

Apartado de Correos 319
46080 VALENCIA

La página en blanco está batiendo records de audiencia...